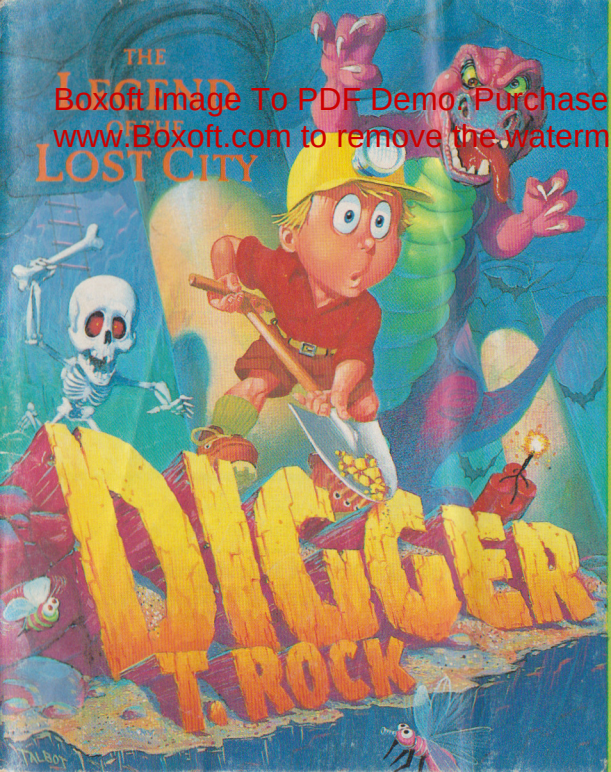
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark



NES-8D-FRA

INSTRUCTION MANUAL

LIVRET D'INSTRUCTIONS

SPELREGELS

THE LEGEND OF THE LOST CITY

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

1 Player

Thank you for buying Digger, another exciting NES game from MB. Please read this manual carefully as you learn to play the game.

MB GAMES

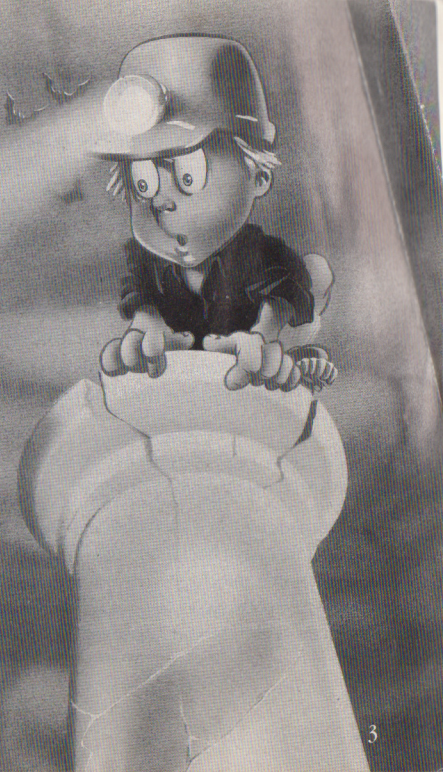
This game is Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo & Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

SAFETY TIPS

- Always turn the power off before inserting or removing the Game Pak from your Nintendo Entertainment System.
- This is a high-precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Store it at room temperature. Never hit or drop it. Do not take it apart.
- Avoid touching the terminal connectors. Keep them clean by inserting the Game Pak in its protective storage case.
- Use of thinners, solvents, benzene, alcohol and other strong cleaning agents can damage the Game Pak.



HOW THE BIG DIG BEGAN

Meet Digger T. Rock, a brave little miner who dares to dig where no shovel has gone before! He just loves to uncover underground wonders. And he dreams of discovering a buried city bursting with golden treasures and ancient relics.

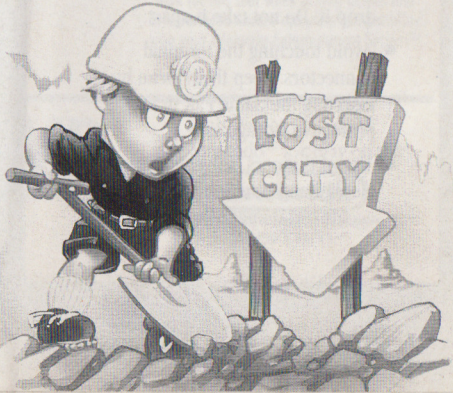
On this very morning, deep within a craggy, slippery cave, Digger stumbles upon a half-hidden sign pointing 'way, 'way down…to a Lost City! Holy boulders, what an awesome discovery! This is it! The dream come true! The biggest dig of all! But…

…is the sign a joke? Does the city exist? Can Digger really, *really* dig down that far?

So many questions. So much dirt! And the caverns below must be full of unknown dangers. All these doubts put Digger between a rock and a hard place. But finally, firmly, Digger plants his shovel and begins his long, treacherous dig down.

So begins a journey we call the Big Dig; but it's far from the "hole" story! The adventure's just starting…for *you*! Can you help a boy and his shovel find this mysterious Lost City? What deep, dark secrets await you? What dangers lie ahead? And below?

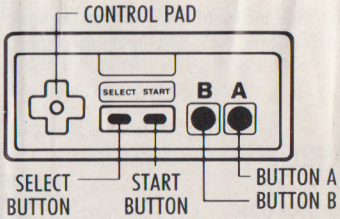
Dig in and find out! Have tunnels of fun. But leave no stone unturned…

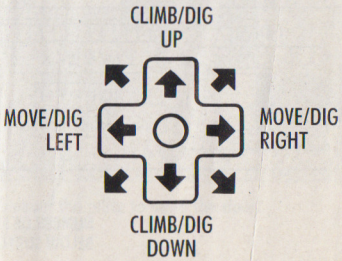


USING THE CONTROLLER

The illustration on the right shows the controller parts you'll be using as you play the game.

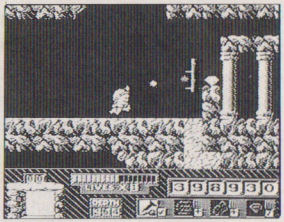
- To move/dig/climb—press the control pad in the directions shown on the right.
- To jump—Press BUTTON A.
- To select a Supply—Press SELECT.
- To kick or to use a selected Supply—Press BUTTON B.
- To pause—Press START.
- To restart—Press START again.

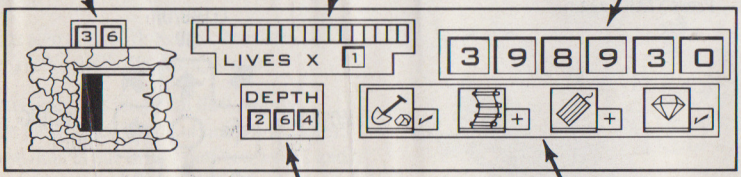




THE PLAYING SCREEN

The panel at the bottom of your playing screen will always show the following information:





CLOCK SHOWS HOW MANY SECONDS REMAIN BEFORE CAVERN DOOR CLOSES.

YOUR LIFE ENERGY METER AND NUMBER OF LIVES REMAINING.

YOUR SCORE.

NUMBER OF FEET BELOW SURFACE.

YOUR SUPPLY CHART. SHOWS SHOVEL/THROWING ROCKS, ROPE LADDERS, DYNAMITE AND JEWELS, AND HOW MANY OF EACH YOU'VE COLLECTED. SELECT A SUPPLY TO USE IT.

THE BIG DIG

GETTING THROUGH THE CAVERNS

To reach the Lost City, you must dig down through several caverns, each one full of different dangers. But two things you'll find in *every* cavern are a secret pillar, and an exit door to the mine shaft that leads to the cavern below.

In each cavern, you must do the following:

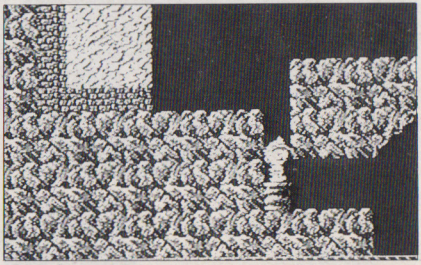
1. Find and push down the secret pillar. Once it's pushed down, the pillar will open the exit door for 60 seconds.

2. Escape through the exit door before it closes!

The clock on the bottom of the screen will count down as you race for the exit door. Once it reaches "0", the exit door will close!

If you don't make it to the exit door before it closes, you must return to the pillar and push it down again. The exit door will then reopen, and you'll have another 60 seconds to escape through it to the cavern below. Repeat these steps as often as necessary to escape!

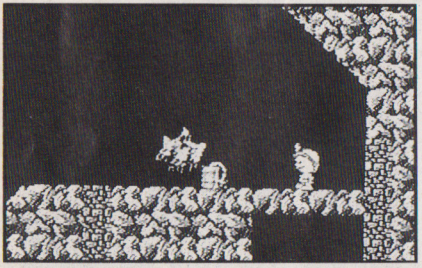
The first cavern is short and simple—it's designed to show you the basics of play in each cavern.



Push down the pillar to open the door. Then run for it!

YOUR ENEMIES

A host of foes will appear in each cavern to "undermine" your dig. Some require special skills or weapons to defeat. Conquer them, or your digging days are numbered!



Don't take this ghoul for "granite"! If rocks don't work, dynamite might!

YOUR LIVES

You'll start the game with 3 lives. Your life energy will lessen of you're hit by enemies, falling boulders or dynamite, or if you fall a long distance. When you run out of energy, you lose a life. Lose all your lives and the game ends.

YOUR SCORE

Defeating enemies and collecting Supplies and power-up mushrooms will both increase your score. When you exit each cavern, you'll score points for every second remaining on the clock.

Most caverns contain secret pasages hidden tunnels that lead from one place to another in the same cavern. Each time you use a secret passage, you'll earn extra points.

Try for extra points and lives in Bonus Rooms! See page 12.

SUPPLIES

Your Supplies—shovel/throwing rocks, rope ladders, dynamite and jewels—are shown in the boxes on your Supply Chart. The number next to each Supply box tells you how many you have. If you have more than nine of any Supply, a "+" (or " " for unlimited) will be shown next to it.

To collect a Supply, just walk into it. To use it, press SELECT to highlight the box on your Chart, then press BUTTON B. Search carefully for Supplies each time you play—they won't always be in the same places!

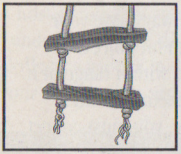
You may also trade jewels for Supplies. See page 11 for details.

Shovel/Throwing Rocks

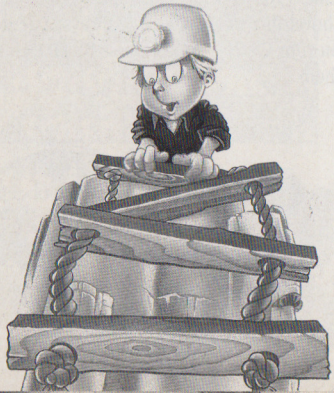
You'll always have your shovel to hit objects or enemies within range of it. To hit enemies from a distance, you must collect throwing rocks. You'll find these weapons by digging up into walls of rock just above you.

Unless you've selected another Supply, your shovel/throwing rocks will always be highlighted on your Chart—so just press BUTTON B to use them.

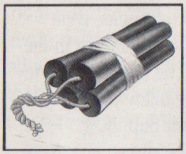
Rope Ladders



Build ladders down (not up) from drop-offs to make your climbing safer. To build a ladder, select it on your Supply Chart. Then stand at the edge of a drop-off and press BUTTON B. You can also build ladders end-to-end by pressing BUTTON B at the bottom of each one.

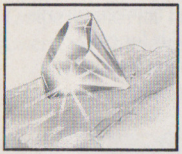


Dynamite



Dynamite is useful (sometimes necessary) for blasting tougher enemies and obstacles. To set off dynamite, select it on your Supply Chart, then press BUTTON B. Move away or kick it away (by pressing BUTTON B) before it blows up, or you'll lose lots of life energy!

Jewels



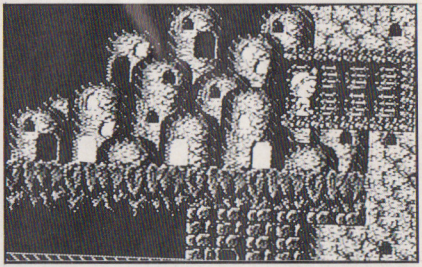
Some caverns contain towns, where you can trade your jewels form Supplies. In each town's Trading Station, one jewel will "buy" you one Supply 8 sticks of dynamite, or 8 rope ladders, or 26 throwing rocks. But the Trading Stations are well-hidden, so you must search carefully for them!

To enter a town, climb the walls and go through the window. Search for the hidden entrance to a Trading Station. Once you find it, step inside!

To trade a jewel for the Supply there, select the jewel box on your Supply Chart, then press BUTTON B.

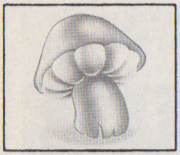
In each Trading Station, you can trade only one jewel at a time. However, you may leave and re-enter the same Trading Station several times to continue stocking up.

If you've traded enough or don't want to trade, just leave the Trading Station and the town.



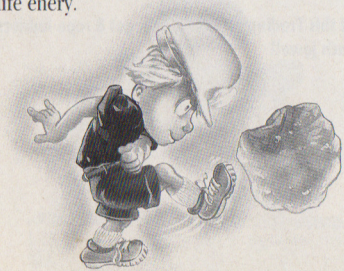
At this Trading Station, you'll get 8 rope ladders fo each jewel!

POWER-UP MUSHROOMS



These valuable items don't appear on your Supply Chart. You'll use them automatically right after collecting them, so they can't be stored.

Like throwing rocks, power-up mushrooms can be found by digging up into rock walls. When a power-up mushroom falls at your feet, kick it and chase it to collect it. You'll turn pink for a few seconds and become invincible and super-strong! You can kick columns, boulders and other obstacles. Power-up mushrooms also add to your life enery.



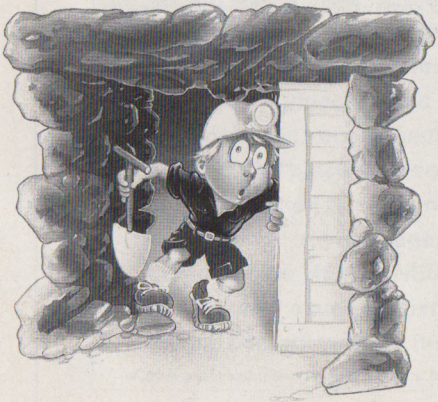
BONUS ROOMS

These special rooms are found between caverns. Collect the treasure cups quickly for extra points—but watch out for falling boulders! Collect all 8 treasure cups before time runs out, and you'll earn an extra life!

If you escaped the previous cavern with 40 seconds or more remaining on the clock, you'll enter a Super Bonus Room, which also contains 2 jewels!

HOW TO WIN

Escape through the door of the very lowest cavern, and your digging is done—you win!



THE HIGH SCORE SCREEN

If your final score is high enough, you can sign onto the High Score Sreen. To enter each letter (up to 3 letters), press the control pad LEFT or RIGHT until Digger is standing on the letter. Then press BUTTON A. To erase an error, press BUTTON B.

When you're done signing on, move Digger to END and press BUTTON A.

90-DAY LIMITED GUARANTEE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

MB warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect discovered by this warranty occurs during this 90 day limited warranty period, MB will replace the defective Pak free of charge, save only handling charges.

To receive this warranty service, return the Pak to:

France
MB France, Service Contrôle Qualité,
73378 LE BOURGET-DU-LAC Cédex.

Holland
MB International B.V., Afdeling
Kwaliteitscontrole, Nomdenweg 2
9561 AM Ter Apel.

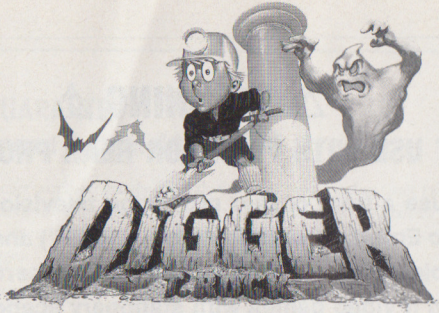
Belgium
Hasbro MB n.v., Internationale Laan 55/4
1070 Brussel.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.



THE LEGEND OF THE LOST CITY

1 joueur

Nous vous remercions d'avoir sélectionné le jeu DIGGER parmi l'ensemble de la gamme Nintendo. Pour vraiment bien vous amuser, veuillez lire attentivement les instructions.

MB JEUX

IMPORTANT

- Avant d'insérer ou de retirer votre cassette jeu du Nintendo Entertainment System, veillez à bien éteindre votre console.
- Les cassettes Nintendo doivent être rangées dans un lieu à l'abri de l'humidité, de la chaleur et du froid. Ne jamais heurter les cassettes, ni les laisser tomber. Ne pas démonter le jeu.
- Evitez de toucher les connecteurs; replacez toujours le jeu dans son boîtier de rangement qui lui sert de protection.
- Ne pas utiliser de diluants, de solvants, de benzène, d'alcool à 90°, ni d'agents de nettoyage abrasifs sous peine d'endommager ce jeu.
- Lorsque vous n'utilisez pas le jeu, veillez à bien laisser l'interrupteur sur "off". Insérez le jeu DIGGER comme indiqué dans votre notice relative au Nintendo Entertainment System™. Pour mettre en route votre système, positionnez l'interrupteur sur "on".

COMMENT TOUT A COMMENCE?

Faites connaissance avec Digger T. Rock, un brave mineur qui ose creuser là où personne n'a été auparavant! Il est toujours à la recherche de fabuleux trésors enfouis au plus profond de la terre. Il rêve de découvrir une cité enterrée pleine de merveilleuses richesses et d'objets anciens.

Ce matin, au fond d'une cave froide et glissante, Digger trébuche contre une pancarte lui indiquant la direction à suivre pour atteindre la cité perdue au centre de la terre. Quelle découverte! Le rêve de Digger est-il en train de se réaliser? Ce sera la plus grande fouille de tous les temps ! Mais…

La pancarte n'est-elle qu'une plaisanterie? La cité existe-t-elle? Digger peut-il réellement creuser aussi profond?

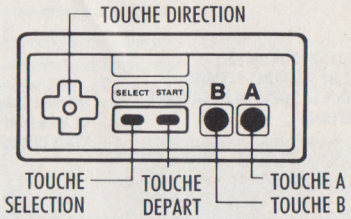
Tant de questions! Tant de coups de pelle à donner! Et les cavernes doivent être pleines de dangers inconnus. Après réflexion, Digger décide de se mettre à l'ouvrage.
Pour Digger et vous, l'aventure ne fait que commencer! Pouvez-vous aider Digger à retrouver cette mystérieuse cité perdue? Quels secrets allez-vous découvrir? Quels dangers devrez-vous affronter?

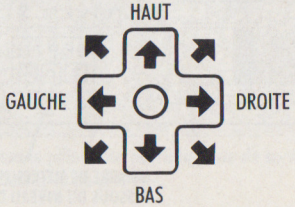
Creusez avec Digger mais n'oubliez pas de retourner toutes les pierres se trouvant sur votre passage.

UTILISATION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

L'illustration ci-après montre les différentes parties de la commande que vous allez utiliser pendant le jeu.

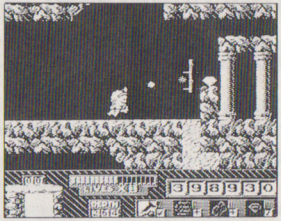
- Pour vous déplacer, creuser ou grimper, appuyez sur la TOUCHE DIRECTION, comme indiqué ci-après.
- Pour sauter, appuyez sur la TOUCHE A.
- Pour sélectionner du matériel, appuyez sur la TOUCHE SELECTION.
- Pour lancer ou utiliser le matériel sélectionné, appuyez sur la TOUCHE B.
- Pour marquer une pause, appuyez sur la TOUCHE DEPART.
- Pour reprendre le jeu après une pause, appuyez sur la TOUCHE DEPART.





L'ECRAN

Le tableau au bas de l'écran de jeu montre les informations suivantes :



LE COMPTEUR INDIQUE LE NOMBRE DE SECONDES RESTANT AVANT QUE LA PORTE DE LA CAVERNE NE SE REFERME

ENERGIE ET NOMBRE DE VIES DONT VOUS DISPOSEZ

VOTRE SCORE

NOMBRE DE METRES AU DESSOUS DU NIVEAU DE LA TERRE

VOTRE MATERIEL :
PELLE/PIERRES, ECHELLE DE CORDE, BATON DE DYNAMITE ET BIJOUX
LE GRAPHIQUE INDIQUE LE NOMBRE DE PIECES QUE VOUS AVEZ RASSEMBLEES ET PERMET DE SELECTIONNER LE MATERIEL DONT VOUS AVEZ BESOIN

LA GRANDE FOUILLE

DEPLACEMENT

Pour atteindre la cité perdue, vous devez creuser et traverser de nombreuses cavernes toutes aussi dangereuses les unes que les autres. Il y a cependant 2 éléments que vous trouverez toujours dans chaque caverne : un pilier secret, et une porte de sortie donnant sur un tunnel d'accès à la caverne suivante.

Dans chaque caverne, vous devez :

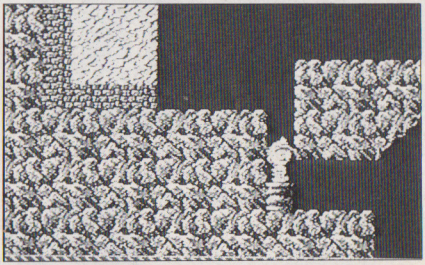
1. Trouver puis pousser le pilier secret ; la porte de sortie s'ouvrira alors automatiquement pendant 60 secondes.

2. Sortir au plus vite de la caverne avant que la porte ne se referme.

Le compteur au bas de l'écran indique le nombre de secondes restant avant que la porte ne se referme. Une fois qu'il atteint 0, la porte de sortie se ferme.

Si vous n'avez pas eu le temps de franchir la porte, vous devez retourner jusqu'au pilier et le pousser une nouvelle fois. La porte s'ouvrira à nouveau pendant 60 secondes. Recommencez aussi souvent que nécessaire jusqu'à ce que vous parveniez à franchir la porte.

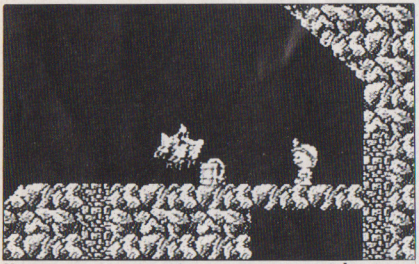
La première caverne que vous trouverez sur votre parcours va vous enseigner les principes de jeu que vous devrez appliquer chaque fois que vous vous trouverez dans une caverne.



Poussez le pilier pour ouvrir la porte de sortie et franchissez-la au plus vite.

VOS ENNEMIS

Une armée d'ennemis vous attend dans chaque caverne pour contrecarrer vos recherches. Pour les éliminer, vous devrez faire preuve d'habileté et quelquefois même utiliser des armes.



Ne prenez pas ce vampire pour un morceau de granite. Si vous ne pouvez le vaincre avec des pierres, n'hésitez pas à utiliser un bâton de dynamite.

VOS VIES

Lorsque vous commencez le jeu, vous avez droit à 3 vies. Vous perdez une vie lorsque vous n'avez plus assez d'énergie. Votre énergie baisse lorsque vos ennemis vous touchent lors d'une attaque, lorsque vous êtes touchés par une chute de pierres ou l'explosion d'un bâton de dynamite, ou encore, lorsque vous tombez dans un gouffre.

Une fois que vous avez perdu toutes vos vies, vous devez recommencer le jeu.

VOTRE SCORE

Vous marquez des points en éliminant vos ennemis, en rassemblant du matériel et en collectionnant des "champignons magiques". Si vous parvenez à quitter une caverne avant les 60 secondes qui vous sont accordées, vous marquez des points pour chaque seconde inutilisée.

La plupart des cavernes ont des passages secrets—tunnels qui permettent de se déplacer rapidement d'un endroit à un autre de la caverne. Chaque fois que vous utilisez un passage secret, vous marquez des points supplémentaires.

Essayez aussi de gagner des points et des vies supplémentaires dans les salles de la "chance"! (voir page 26).

LE MATERIEL

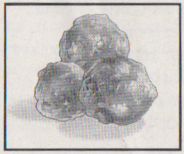
Le matériel—pelle/pierres, échelle de corde, bâton de dynamite et bijoux—est représenté graphiquement au bas de l'écran de jeu. Le nombre inscrit à côté de chaque pièce indique le nombre de pièces que vous avez. Si ce nombre est supérieur à 9, un + apparaîtra (ou un "✓" signifiant quantité illimitée).

Pour rassembler du matériel, il suffit de se positionner sur la case montrant une pièce. Cherchez soigneusement ces éléments chaque fois que vous jouez, il ne se trouvent pas toujours aux mêmes endroits.

Pour utiliser une pièce, appuyez sur la TOUCHE SELECTION et positionnez-vous sur la case représentant graphiquement l'élément concerné (au bas de l'écran), puis appuyez sur la TOUCHE B.

Vous pouvez aussi échanger des bijoux contre du matériel (voir page 25).

La pelle / les pierres

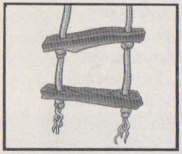


Vous êtes toujours en possession de votre pelle pour vous défendre contre les ennemis ou les objets qui s'approchent de vous. Pour atteindre des ennemis qui se trouvent un peu loin, vous devez trouver des pierres, ce en creusant des murs se trouvant juste au dessus de vous.

A moins de sélectionner une pièce de matériel différente, la case, représentant graphiquement la pelle et les pierres (au bas de l'écran), est toujours en surbrillance.

Appuyez simplement sur la TOUCHE B, pour utiliser la pelle.

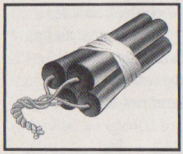
L'échelle de corde



Pour faire une échelle de corde, sélectionnez la case représentant graphiquement l'échelle (au bas de l'écran), placez-vous au bord d'une falaise et appuyez sur la TOUCHE B.

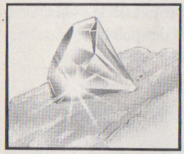
Vous pouvez descendre en juxtaposant plusieurs échelles à la suite les unes des autres, ce en appuyant sur la TOUCHE B chaque fois que vous arrivez au bas de l'échelle que vous êtes en train de descendre.

Le bâton de dynamite



Il est parfois nécessaire d'utiliser un bâton de dynamite pour éliminer les ennemis les plus résistants et les obstacles. Pour faire exploser un bâton de dynamite, sélectionnez la case représentant graphiquement l'explosif (au bas de l'écran), appuyez sur la TOUCHE B et courez vous mettre à l'abri ou donnez un coup de pied dans le bâton (en appuyant sur la TOUCHE B) avant qu'il n'explose. Sinon, vous risquez de perdre beaucoup d'énergie !

Les Bijoux



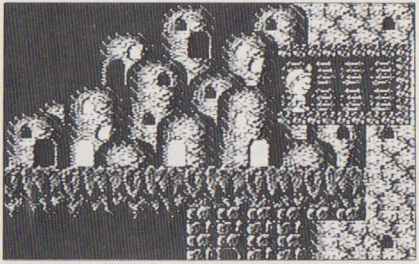
Dans certaines cavernes, il y a des repaires où vous pouvez échanger des bijoux contre du matériel. Un bijou vous permet d'obtenir soit 8 bâtons de dynamite, soit 8 échelles de corde, soit 26 pierres.

Encore vous reste-t-il à trouver les magasins d'échange bien cachés dans ces villes repaires ! Pour pénétrer dans un repaire, vous devez grimper le long des murs et entrer par la fenêtre. Cherchez l'entrée cachée. Une fois que vous l'avez trouvée, entrez donc !

Pour effectuer votre échange, sélectionnez la case représentant graphiquement les bijoux (au bas de l'écran), et appuyez sur la TOUCHE B.

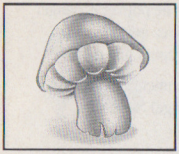
Dans chaque magasin d'échange, vous ne pouvez échanger qu'un seul bijou. Cependant, vous pouvez quitter puis retourner dans un même magasin plusieurs fois de suite.

Une fois que vous avez amassé suffisamment de matériel (ou si vous ne voulez pas faire d'échange), quittez le magasin et le repaire.



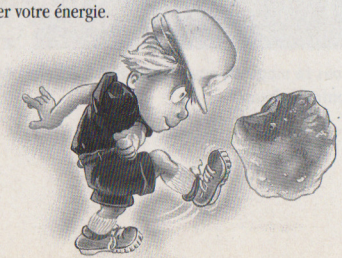
Dans ce magasin, vous obtiendrez 8 échelles de corde contre un bijou.

LES CHAMPIGNONS MAGIQUES



Ces produits de grande valeur n'apparaissent pas sur le tableau au bas de l'écran. Vous devez les utiliser juste après les avoir ramassés : ils ne peuvent pas être mis de côté.
Tout comme les pierres, les champignons magiques se récoltent en creusant des murs se trouvant juste au dessus de vous. Lorsqu'un champignon magique tombe à vos pieds, donnez un coup de pied dans le champignon puis rattrapez-le. Vous deviendrez rose à l'écran pendant quelques secondes et serez alors invincible ! Vous pourrez donner des coups de pied dans des colonnes, des blocs de pierres et autres obstacles.

Les champignons magiques vous permettent aussi d'augmenter votre énergie.



LES SALLES DE LA "CHANCE"

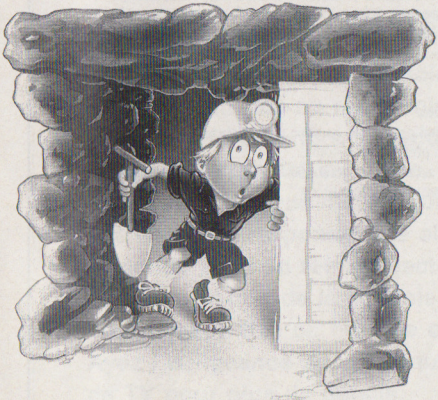
Ces salles se trouvent entre les cavernes. Collectez-y les coffres à trésor rapidement et gagnez des points supplémentaires, mais attention aux chutes de pierres.

Si vous parvenez à rassembler les 8 coffres à trésor pendant le temps qui vous est alloué, il vous sera accordé une vie supplémentaire.

Si vous quittez une caverne avec au moins 40 secondes inutilisées, vous pourrez pénétrer dans la salle de la "super chance" qui contient 2 coffres à trésor supplémentaires.

LE GAGNANT

Franchissez la dernière porte de la caverne la plus profonde et vous serez déclaré grand gagnant!



L'ECRAN DES GRANDS CHAMPIONS

Si votre score est suffisamment élevé, vous pouvez être sacré Grand Champion. Pour afficher votre nom sur l'écran des Grands Champions, vous devez le saisir.

Utilisez la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE ou DROITE) pour choisir chaque lettre. Appuyez sur la TOUCHE A après chaque sélection de lettre (vous pouvez sélectionner un maximum de 3 lettres). Pour effacer une lettre sélectionnée, appuyez sur la TOUCHE B.

Positionnez le curseur sur le mot END après avoir tapé toutes les lettres, et appuyez sur la TOUCHE A.

3 MOIS DE GARANTIE SUR LES CASSETTES NINTENDO
à utiliser avec le Nintendo Entertainment System

La Société MB France garantit le jeu contre tout défaut de fabrication et de fonctionnement. DUREE DE LA GARANTIE: 3 MOIS à compter de la date d'achat. PENDANT CETTE PERIODE, toute cassette défectueuse sera remplacée gratuitement.

Pour que la garantie soit valable, la cassette doit être renvoyée en port payé accompagnée du bon de garantie correctement rempli avec, en particulier, la date d'achat et le cachet du revendeur ou à défaut un ticket de caisse comportant les mêmes informations.

Veuillez adresser toute réclamation à:
MB France, Service Contrôle Qualité, 73378 LE BOURGET-DU-LAC Cédex

La garantie ne couvre pas les cas de détérioration suivants: détérioration causée par un choc ou une chute, branchement sur un courant plus élevé que celui indiqué sur l'appareil, démontage non prévu dans la notice.

MB ne saurait être tenu pour responsable des dégâts matériels ou des accidents de personnes consécutifs à une installation non conforme aux dispositions légales ou réglementaires: prise de courant défectueuse, etc.

En aucun cas, la garantie ne donne droit à dommages et intérêts.

BON DE GARANTIE

Date d'achat . . . . . .

Votre nom et adresse . . . . . .

. . . . . .

Nom et adresse du magasin . . . . . .

. . . . . .

Cachet du magasin . . . . . .

. . . . . .

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

THE LEGEND OF THE LOST CITY

1 speler

Hartelijk gefeliciteerd met de aankoop van de Digger T. Rock spelcassette van Nintendo Entertainment System. Voor maximaal speelplezier moet je deze handleiding aandachtig doorlezen.

MB SPELLEN

VEILIGHEIDS-VOORSCHRIFTEN

- Schakel de stroom altijd uit voordat je de spelcassette plaatst in, of verwijdert uit het Nintendo Entertainment System.
- Dit is een gevoelig elektronisch spel. Niet opbergen op een erg warme of koude plaats. Bewaren op kamertemperatuur. Niet stoten of laten vallen. Niet uit elkaar halen.
- Vermijd aanraking van de aansluitpennen. Houd ze schoon door de spelcassette in de beschermende opberghoes te bewaren.
- Het gebruik van thinner, oplosmiddelen, benzine, alcohol en andere sterke reinigingsprodukten kan schade veroorzaken aan de spelcassette en de computer.

HOE HET GROTE GRAVEN BEGON

Dit is Digger T. Rock, een moedige kleine mijnwerker die durft te graven op plekken die nog nooit een spade hebben gezien! Hij is verzot op het ontdekken van ondergrondse wonderen. En hij droomt van de ontdekking van een verdwenen stad vol gouden schatten en oude kostbaarheden.

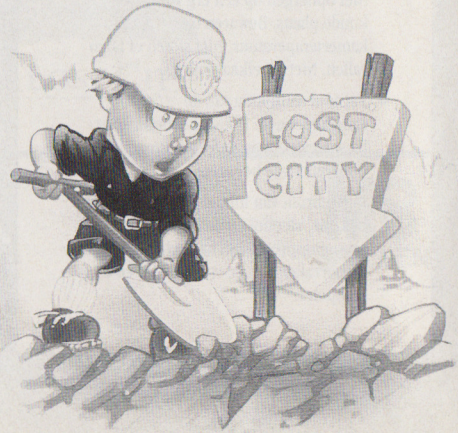
En precies vandaag stuit Digger op een ontoegankelijke, glibberige grot op een half-verborgen pijl die diep omlaag wijst… naar een Verdwenen Stad! Alle rotsblokken nog aan toe, wat een geweldige ontdekking! Dit is het! De droom komt uit! Dat wordt graven! Maar…

… is het bordje echt? Bestaat die stad wel? Kan Digger echt, werkelijk zo diep graven?

Zoveel vragen. Zoveel aarde! En de verborgen grotten zitten vast vol onbekende gevaren. Al deze twijfels brengen Diggers rotsvaste vertrouwen even aan het wankelen. Maar, al moet de onderste steen boven komen, uiteindelijk steekt hij zijn spade in de grond en de lange, gevaarlijke weg omlaag begint.

Zo begint een reis die wij het Grote Graven noemen; maar het verhaal gaat dieper dan je denkt! Voor jou is het avontuur nog maar net begonnen. Kun jij een jongetje met een spade helpen bij zijn speurtocht naar de geheimzinnige Verdwenen Stad of ben je een blok aan z'n been? Welke gevaren staan je te wachten? Welke diepe en duistere geheimen liggen er voor je? En onder je?

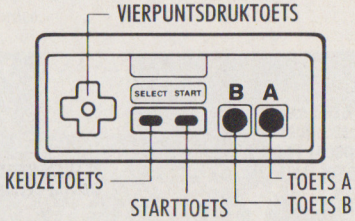
Graaf je erin en red je eruit! Geniet van bergen plezier en ravijnen vol spanning. Maar laat geen steen op de andere…

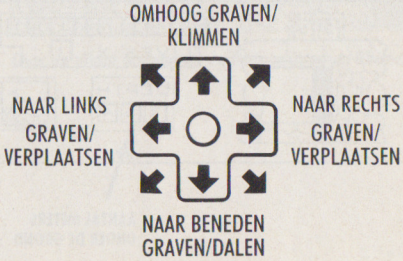


HET GEBRUIK VAN DE AFSTANDSBEDIENING

Op de afbeelding rechts zie je de toetsen die je gebruikt terwijl je het spel speelt.

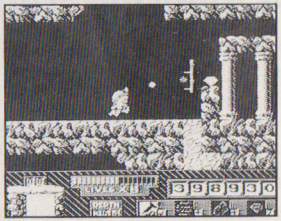
- verplaatsen/graven/klimmen/dalen — druk de vierpuntsdruktoets in aan de kant die je op wilt gaan (zie afbeelding rechts).
- springen — druk op TOETS A.
- materiaal selecteren — druk op de KEUZETOETS.
- schoppen of geselecteerd materiaal gebruiken – druk op TOETS B.
- pauze — druk op de STARTTOETS.
- opnieuw beginnen — druk weer op de STARTTOETS.

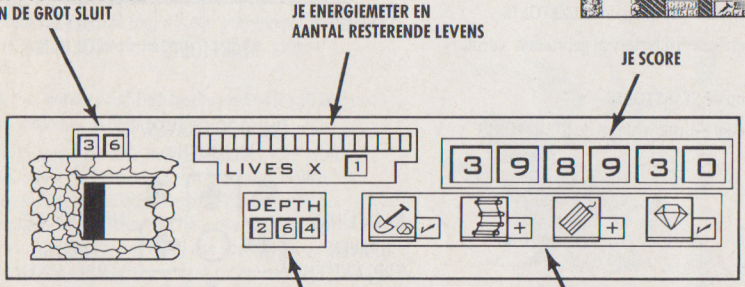




HET SPEELSCHERM

Onderaan het speelscherm zie je steeds de volgende informatie:





HET GROTE GRAVEN

DE WEG DOOR DE GROTTEN

Om de Verdwenen Stad te bereiken, moet je via allerlei grotten naar beneden graven. Iedere grot zit boordevol gevaren. Maar er zijn twee dingen die je in elke grot vindt, namelijk een geheime pilaar en een deur naar de mijnschacht die naar de volgende grot leidt.

In elke grot moet je het volgende doen:

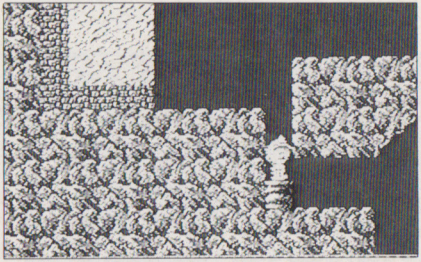
1. De geheime pilaar zoeken en omlaag duwen. Wanneer hij omlaag is geduwd, opent de pilaar de deur voor zestig seconden.

2. Door de deur ontsnappen voordat hij dichtgaat!

De klok onderaan het scherm telt de seconden af terwijl jij naar de deur rent. Als de klok op "0" komt, gaat de deur dicht!

Als je de deur niet haalt voordat hij dichtgaat, moet je terug naar de pilaar en hem weer omlaag duwen. De deur gaat weer open en je hebt opnieuw 60 seconden om erdoor te ontsnappen. Herhaal deze stappen totdat je eruit bent!

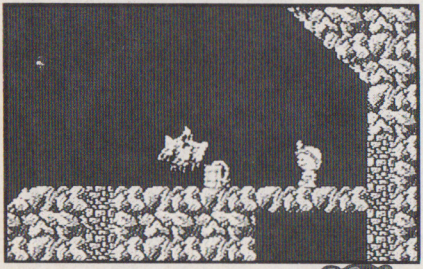
De eerste grot is klein en eenvoudig—hij is ontworpen om je te leren hoe het spel in elke grot gespeeld moet worden.



Duw de pilaar omlaag en de deur gaat open. Rennen!

JE VIJANDEN

Je zult in elke grot een massa tegenstanders ontmoeten die jouw gegraaf willen "ondermijnen". Je moet ze verslaan, anders zijn je graafdagen geteld!



Denk maar niet dat deze engerd van steen is! Lukt het niet met keien, dan maar met dynamiet!

JE LEVENS

Aan het begin van het spel heb je 3 levens. Je levensenergie vermindert wanneer je door vijanden, vallende stenen of dynamiet wordt getroffen of wanneer je een flink stuk valt. Wanneer je levensenergie op is, verlies je een leven. Als je alle drie je levens kwijt bent, is het spel afgelopen.

JE SCORE

Je krijgt punten wanneer je vijanden verslaat en wanneer je materiaal en power-paddestoelen gebruikt. Als je een grot verlaat, krijg je punten voor elke seconde die je over hebt.

De meeste grotten bevatten geheime gangen — verborgen tunnels die in dezelfde grot van de ene plek naar de andere leiden. Je krijgt extra punten voor iedere keer dat je zo'n geheime gang gebruikt.

Probeer extra punten en levens te verzamelen in de Bonushallen! Zie pagina 40.

MATERIAAL

Je ziet je materiaal—spade/werpkeien, touwladders, dynamiet en edelstenen—in de vakjes op je materiaalkaart. Het getal naast het vakje geeft aan hoeveel je ervan hebt. Als je er meer dan 9 hebt, staat er een "+" naast (of een "√" voor onbeperkt).

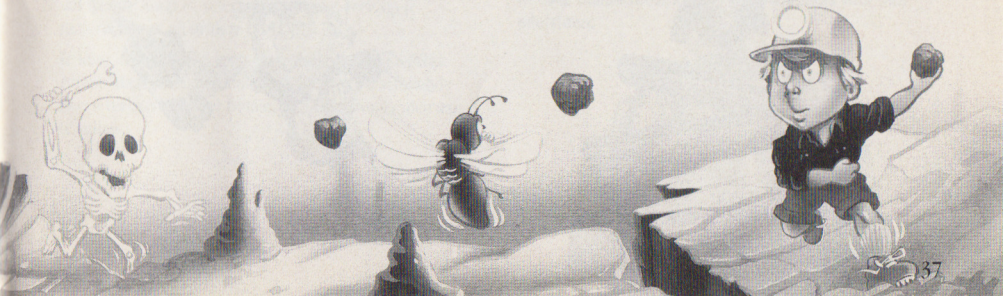
Je verzamelt materiaal doordat je het al gravend tegenkomt. Om het te kunnen gebruiken, moet je de KEUZETOETS indrukken, zodat het vakje op de kaart oplicht; vervolgens druk je op TOETS B. Zoek tijdens ieder spel goed naar materiaal—de spullen liggen namelijk niet steeds op dezelfde plek verborgen!

Je mag ook edelstenen omruilen voor materiaal. Op pagina 39 lees je daar meer over.

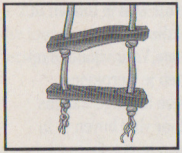
Spade/werpkeien

Met je spade kun je dingen of vijanden, die dichtbij zijn, altijd raken. Voor vijanden op afstand heb je werpkeien nodig. Deze handige wapens vind je door vlak boven je in rotswanden te graven.

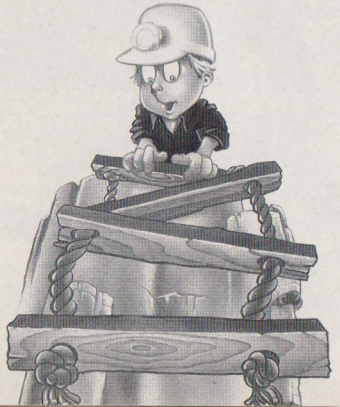
Het vakje met je spade/werpkeien is altijd verlicht tenzij je een ander materiaalvakje hebt geselecteerd — je hoeft dus alleen op TOETS B te drukken om ze te gebruiken.



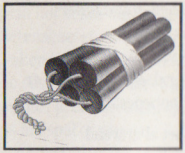
Touwladders



Touwladders gebruik je, wanneer je steil naar beneden moet, om veiliger te klimmen. Je plaatst een touwladder door het vakje te selecteren op je materiaalkaart. Dan ga je aan de rand van de afdaling staan en je drukt op TOETS B. Je kunt touwladders ook aan elkaar bevestigen door onderaan een ladder op TOETS B te drukken.

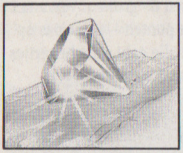


Dynamiet



Dynamiet is nuttig (soms noodzakelijk) om sterke vijanden en obstakels op te blazen. Selecteer dynamiet op je materiaalkaart en druk op TOETS B om het te ontsteken. Ga opzij of schop het dynamiet weg (druk op TOETS B) voordat het ontploft, anders verlies je een heleboel levensenergie!

Edelstenen



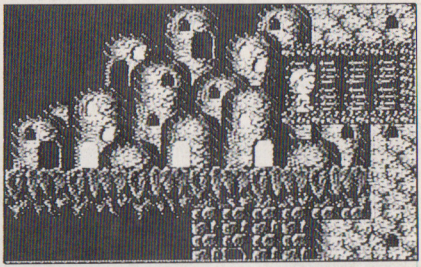
In sommige grotten vind je steden waar je edelstenen kunt ruilen voor materiaal. In de handelspost van een stad "koop" je voor één edelsteen één stuk materiaal — 8 staven dynamiet of 8 touwladders of 26 werpkeien. Maar de handelsposten zijn goed verstopt, dus je moet er wel goed naar zoeken!

Je kunt een stad binnenkomen door de muren te beklimmen en door het raam te gaan. Zoek de verborgen ingang van een handelspost. Als je hem hebt gevonden, stap je naar binnen!

Wanneer je een edelsteen wilt ruilen voor het materiaal dat daar te koop is, selecteer je de edelsteen op je materiaalkaart en druk je op TOETS B.

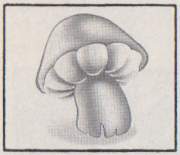
Je kunt in een handelspost maar één edelsteen tegelijk ruilen. Maar je mag dezelfde handelspost verschillende keren verlaten en weer binnengaan om je voorraden aan te vullen.

Als je genoeg geruild hebt of niet wilt ruilen, verlaat je de handelspost en de stad.



In deze handelspost krijg je 8 touwladders voor één edelsteen.

POWER-PADDESTOEL



Deze waardevolle paddestoeltjes staan niet op je materiaalkaart. Je gebruikt ze automatisch zodra je ze hebt gevonden, dus ze kunnen niet worden bewaard.

Je vindt power-paddestoelen, net als werpkeien, door omhoog te graven in rotswanden. Wanneer er een power-paddestoel aan je voeten valt, schop je hem weg en ga je hem achterna om de power op te nemen. Je wordt een paar tellen roze en vervolgens onoverwinnelijk en supersterk! Je kunt zuilen, rotsblokken en andere obstakels wegschoppen. Power-paddestoelen verhogen ook je levensenergie.

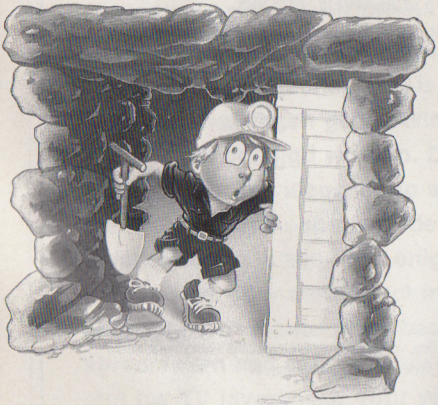
BONUSHALLEN

Je vindt deze speciale hallen tussen de grotten. Verzamel snel de schatbekertjes voor extra punten — maar pas op voor vallende rotsblokken! Als je alle acht schatbekertjes te pakken hebt voordat de tijd om is, verdien je een extra leven!

Als je uit een grot ontsnapt met 40 seconden of meer over, dan kom je in een Super-Bonushal die bovendien 2 edelstenen bevat!

WINNEN

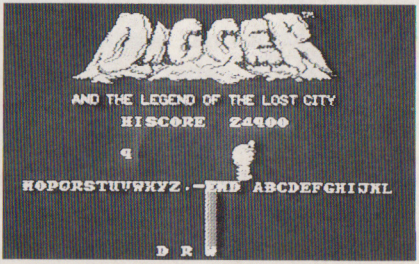
Als je door de deur van de allerlaagste grot ontsnapt, heb je het Grote Graven volbracht — je hebt gewonnen!



DE TOPSCORES

Als je score hoog genoeg is, kun je jezelf bijschrijven in de lijst van topscores. Je kunt maximaal drie letters als volgt invullen: druk links of rechts op de vierpuntsdruktoets totdat Digger op de goede letter staat en druk op TOETS A. Een fout kun je weghalen met TOETS B.

Als je klaar bent, zet je Digger op END en je drukt op TOETS A.



90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Deze Nintendo Spelcassette (exclusief Spelcassette accessoires of Robot accessoires) wordt door MB aan de eerste koper gegarandeerd voor produktie- en materiaalfouten, gedurende een periode van 90 dagen vanaf de aankoopdatum. Tijdens de garantieperiode zal MB het spel, indien het defect blijkt te zijn, kosteloos vervangen, uitgezonderd de kosten voor het retourneren van het spel.

Indien u van deze garantie gebruik wilt maken, dient u de spelcassette te retourneren aan:

MB International B.V.
Afdeling Kwaliteitscontrole
Nomdenweg 2
9561 AM Ter Apel

Retouradres voor België

Hasbro MB n.v.
Internationale Laan 55/4
1070 Brussel

Deze garantie is ongeldig indien het spel beschadigd is als gevolg van vallen, verwaarlozing, ondeugdelijk onderhoud, ander onredelijk gebruik en/of andere oorzaken die niet voortvloeien uit produktie- en/of materiaalfouten.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS

(France) appelez le 79 96 48 48
(Belgique) appelez le 02/522 2020

VRAGEN OVER HET SPEL?

(Nederland) Bel ons: 030-891434 tijdens kantooruren.
(België) 02/522 2020

Printed in Japan
Imprimé au Japon
©1990 Milton Bradley

4981 93